Странная загробная любовь

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы: Джесс Хартли, Моника Валентинелли и Филамена Янг
Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**
Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном
Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном
Креативный директор: Ричард Томас
Разработчики: Рассел Бэйли и Эдди Вебб
Редактор: Женевьева Подлески
Дизайн книги: Рон Томпсон
Внутренние иллюстрации: Кен Мейер-младший
Передняя обложка: Кристофер Шай

Глава первая:
Истории о любви

Нежный шелест. Аромат хороших духов. Голая кожа, немного холодная на ощупь. Открытая шея. Ускоренный пульс. Горячее дыхание. Дрожь предвкушения.

Острые клыки.

Эта книга посвящена одной из самых редких тем **Vampire: the Requiem** - любовным отношениям между Проклятыми, людьми и другими обитателями Мира Тьмы. И хотя мы неизбежно будем затрагивать тему секса, важно сразу отметить, что ценность романтических связей заключается не в том, что нас будет ждать горячая постельная сцена, как только герои останутся наедине.

Вовсе нет: их ценность состоит в том, чтобы показать, как персонажи меняют *друг друга*. Если в обычной игре мы следим за развитием (или раскрытием) персонажей как полностью самостоятельных личностей, в романтической истории нам интересно увидеть развитие двух параллельных образов, связанных тесными узами любви, поддержки и взаимопонимания... или ненависти.

Подобно самому *хоррору*, любовная романтика представляет собой одновременно жанр и атмосферу. Такие истории обладают собственными условностями, законами и сюжетной структурой. Вы всегда можете отойти от канонов таких историй, но, как и в случае с хоррором, это может не совпадать с ожиданиями игроков.

Структура романтики

Вспомните, как в обычной игре вы продумываете цепочку из отрезков информации, которую будут постепенно узнавать персонажи. В романтической истории вы должны продумать цепочку из шагов, ведущих к сближению персонажей. В обычной игре персонажи могут идти от улики к улике или от одной боевой сцены к другой. В романтической истории персонажи движутся от одного признания к другому, от раскрытия личных секретов к предложению одного вампира разделить свою вечность с другим Сородичем (или человеком, или подменышем, и так далее).

Секс служит одним из таких шагов. Он должен быть элементом долгой цепочки - причём, вероятно, совсем не первым. И он не должен просто “случиться” сам по себе, без эмоциональной потребности персонажей в близости. Во время секса на пол падает не только одежда, но и вуали, маски и другие покровы, скрывавшие от окружающих истинную сущность протагонистов. Секс служит для персонажей поводом раскрыть друг другу свои секреты, продемонстрировать *уязвимые точки*.

Если вы пропустите несколько первых шагов, ведущих к физической близости, и персонажи начнут сближение друг с другом именно с секса, отношения между ними покажутся в первую очередь *странными* (и немного пугающими, а не романтическими). И да, подобная странность отлично подойдёт классической игре в **Vampire** - однако если вы хотите рассказать историю об истинной любви, считайте плотские аппетиты последними качествами, которые вы только можете придать отношениям между персонажами.

Когда персонажи занимаются сексом без явной, сильной и страстной потребности друг в друге, их интересует только физический результат. Когда сексом занимаются влюблённые, они жаждут совсем другого. Они хотят раствориться в этом моменте и никогда - *никогда* - не отпускать друг друга.

Незримая пляска

Когда речь заходит не о простых влюблённых, а о вампирах (в особенности *вампирах и смертных*), интимная близость может приобретать не только возвышенную, но и пугающую окраску - как правило, одновременно. Степень сближения между персонажами будет постоянно расти, однако это не гарантирует, что она будет развиваться исключительно в

позитивном ключе. Минута искреннего понимания может смениться мгновением ненависти, отвращения или испуга - что снова приведёт к моментам тихого счастья и уединения.

Вот несколько ключевых тем, которые хорошо подходят историям о любви между вампирами и другими персонажами, которые не обязательно будут Проклятыми или даже игровыми протагонистами.

Искупление

От зари времён люди рассказывали истории об очищающей силе любви. Истинная любовь способна искупить грехи проклятых и изгоев, преступников и злодеев - и, конечно, чудовищ.

С практически точки зрения это может внести в игру совершенно неожиданный элемент, отсутствующий в большинстве сеттингов Мира Тьмы. Вампир может обнаружить, что во вселенной существуют законы, не поддающиеся изменению или контролю. Подумайте вот о чём: даже неонат может попытаться бороться с законами Князя и даже слабейший из Проклятых может попытаться спастись от Кровавой охоты. Но никакой опыт, никакая власть, никакие ритуалы и Дисциплины не смогут объяснить Проклятому, как вести себя, если любовь другого существа возвращает ему душу.

Как бы вампиры ни страдали от своей нескончаемой Пляски смерти, они боятся того, чего не понимают. И если Зверь, привыкший бороться с любыми проявлениями человечности, неожиданно затихает, очарованный давно забытым чувством любви, вампир может прийти в ужас от этого неожиданного шанса на искупление.

А это, в глазах большинства Сородичей, делает любовь *опасной.*

Единственный

Идеальный возлюбленный. Брат по разуму. Вторая половинка. За исключением самых циничных или отчаявшихся людей, большинство смертных верят, что они могут встретить своего суженого - человека, который действительно станет для них настоящим *спутником* в жизни. Больше чем другом, больше чем возлюбленным или супругом: именно *единомышленником*, человеком, который будет обладать той же душой, что и они сами.

Но большинство вампиров не верят в искренние чувства. Многие из них даже сомневаются, что у них есть душа, которую они могли бы делить с кем-то ещё. И тем сильнее они хватаются за надежду на то, что в этом проклятом мире может существовать тот единственный, с кем они могут быть по-настоящему искренними.

Такое может произойти, если вампир встретит Проклятого, которого он знал и любил ещё в смертной жизни, или если Носферату найдёт человека, которому будет всё равно, насколько безобразным выглядит его тело. В сущности, истинная любовь может превратить безобразное в прекрасное.

Против всех

Одну из ключевых тем романтических произведений можно сформулировать фразой “мы против всего мира”. Такие влюблённые верят, что разъединить их не в состоянии даже смерть. Они могут не быть преступниками, однако, если того потребует ситуация, они убьют любого, кто помешает им быть вместе до скончания времён.

Такие истории строятся на противостоянии обществу, выражающему совершенно конкретную *идею,* которая находится в антагонистических отношениях с настоящей любовью. Вампир влюбляется в репортёра, статьи которого угрожают местному Маскараду. Дочка священника видит страдающую, человечную душу в вампире, на которого охотится её отец.

Что важнее всего, такие конфликты решаются не убийством каждого, кто поддерживает эту *антагонистическую идею* (хотя в исключительных случаях это действительно может быть единственным способом обрести счастье). Как правило, влюблённым предстоит сломить несправедливое сопротивление окружающих, доказать им, что они заслуживают права быть вместе. Конечно, такая история может окончиться и трагически, однако до тех пор, пока

сердца персонажей бьются (или пока их Витэ пульсирует в оживших венах), они должны стремиться уничтожить эту антагонистическую идею.

Если Князь отзывает Кровавую охоту, взамен требуя от героев покинуть домен, а священник откладывает осиновый кол и благословляет необычный союз, знайте, что герои по-настоящему одержали верх в этой борьбе за счастье.

Самопожертвование

Одна из сильнейших сторон любви заключается в самопожертвовании - и чем больше готов отдать персонаж ради своей любви, тем большим символизмом он наделяет этот жест. Если вампир отказывается от своего положения в обществе ради смертной возлюбленной, это многое говорит о его любви - однако куда символичнее будет, если он обратится против всех местных вампиров, или покинет домен, отказавшись от своего проклятого имущества и политических должностей, или просто произнесёт: “Я готов умереть ради тебя, потому что вечная жизнь больше ничего для меня не значит”.

В идеальном случае самопожертвование работает в обе стороны: вампир отказывается от своих социальных, экономических или даже мистических преимуществ, в то время как смертный готов расстаться со своей душой, пополнив ряды Сородичей, или сжечь доказательства существования Проклятых, чтобы не навредить своему любимому, или покинуть ячейку охотников на вампиров и сбить своих бывших товарищей со следа.

Треугольники, квадраты и другие геометрические фигуры

Два гуля борются за любовь одного вампира. Мстительный бойфренд спит с двумя вампирицами, потому что знает, что так он отплатит своей девушке за измену. Если персонажи разрываются между несколькими партнёрами, вам нужно определиться с тем, чего они на самом деле хотят. Абстрактной "любви" (которая в этом случае едва ли будет истинной)? Понимания? Секса? Крови? Влияния?

Как бы вы ни ответили на этот вопрос, фактически цель персонажей становится своеобразным ресурсом, за который борются сразу несколько человек и/или вампиров.

Обратите внимание, что такая структура отлично подходит для романтических отношений между игровыми протагонистами, поскольку в этом случае каждый может поддерживать любовную связь со всеми другими членами игровой компании. В конце концов, не всем игрокам подходят истории, в которых истинную любовь отыгрывают только двое из них.

По прихоти судьбы

Что бы ни делали персонажи, им просто не суждено быть вместе. Злой рок, мистическое проклятие или даже рука Творца мешают им воссоединиться на долгий срок. Возможно, они это знают. Возможно, нет. Но как бы то ни было, чем сильнее они стремятся друг к другу, тем больше проблем появляется в их трагической жизни. В конечном счёте такая история может даже ответить на вопрос, возможна ли истинная любовь в Мире Тьмы.

Возмездие

Возьмите любой предыдущий сюжет и переверните его с ног на голову. Вампир жертвует своим положением ради другого Проклятого, а тот использует ситуацию для карьерного роста. Охотник сбивает со следа своих товарищей, чтобы навсегда остаться с вампиром, а тот пытается сделать его своим гулем. Возможно, предательство произошло в предыстории, и герой с самого начала идёт по следу обидчика. А возможно, игроки получают возможность своими глазами увидеть, как разворачивается эта драма.

Помните шаги сближения, которые мы обсуждали в начале? Моменты искреннего понимания иногда сменяются горем и ссорами. В этой истории персонажам удалось сблизиться по-настоящему сильно - и тем ужаснее становится полный разрыв отношений со стороны *одного* из влюблённых.

И хотя истории о возмездии можно рассказать о любом персонаже, живущем в Мире Тьмы, вампиры подходят для этой темы лучше, чем кто бы то ни было. Потому что у Проклятых очень хорошая память на оскорбления. Вполне возможно, предательство произошло не только не в этой истории, но и не в этом веке. В случае с некоторыми оно могло произойти даже не в этом тысячелетии.

Изменения в сеттинге

Как и в случае с любой сменой жанра, ослабление хоррорно-политического контекста **Vampire: the Requiem** и его замена романтическими элементами неизбежно влечёт за собой изменение в игровых правилах и даже сеттинговом наполнении. Ниже приведены только самые общие изменения, которые имеет смысл внести в игру для того, чтобы пригласить вампиров и смертных потанцевать друг с другом. Более частные (и куда более разительные) изменения будут предложены далее в этой книге.

Не стоит и говорить, что все эти изменения носят опциональный характер. Берите лишь то, что вам нравится. Вполне возможно, что в каждой игре вы будете использовать разный набор изменений, а в некоторых будете отказываться от них вообще.

Ослабление Маскарада

Забудьте о Первой традиции: теперь соблюдение Маскарада считается просто правилом хорошего тона. Шериф не станет убивать вас за то, что вы открыли свой главный секрет возлюбленному. Тем не менее, другие Проклятые ожидают, что ваши открытые связи с людьми не ударят по всему местному обществу.

Если вы сблизились со своим психологом и рассказали ему о проблемах своей ночной жизни, *наверное*, всё в порядке. Однако если психолог застукает вас в постели с другим вампиром и попытается отомстить, разгласив конфиденциальную информацию по всему городу, вероятно, вам следует приготовиться к гневу местных Сородичей.

Здоровое питание

Кровь отличается уникальным вкусом, и многие Проклятые готовы на всё, чтобы пробовать её хотя бы время от времени - однако Зверь примет и другие виды питания. До тех пор, пока вам не нужно получить мистические преимущества Витэ (например, для активации Дисциплин), вас устроит и простая человеческая еда.

Избранные

Вы спите, охотитесь, трахаетесь и боретесь за очередной триумф в Пляске смерти - однако признайтесь: вы смертельно устали. Однако не вешайте нос: у судьбы на вас планы. Двум персонажам попросту суждено быть вместе. Возможно, Благословенные распознают в вас и одной смертной девушке легендарных спасителей всех вампиров. Возможно, один из немногих мистиков, работающих на Картианцев, убеждён, что кровавая тирания Князя закончится лишь тогда, когда двое местных вампиров смогут по-настоящему полюбить друг друга.

И не забудьте добавить в это пророчество элементы, которые позволяют проверить хотя бы *правдоподобие* самой легенды. Например, пророчество может гласить о двух Проклятых, которым не вредит солнечный свет, когда они находятся рядом. Тем большее воодушевление испытают вампиры, когда обнаружат, что двое героев действительно не испытывают никаких проблем с пребыванием на дневных улицах, когда находятся в непосредственной близости друг от друга.

Проклятое наследие

Согласно этому правилу, по всему миру смертных разбросаны тайны, предметы и даже улики, доказывающие смертным существование кровососов. И эти улики часто переходят по наследству от одного человека к другому.

Молодой человек может обнаружить, что реликвия в виде клока волос, принадлежащего “святой покровительнице” его семьи, в действительности была позаимствована с головы Суккуба, который всё ещё живёт в его городе.

Музейный куратор может найти корону, которую местный Князь носит в годы Средневековья.

Во время оценки драгоценного камня ювелир может обнаружить, что перед ним - артефакт Ордо Дракул.

В отличие от других изменений, этот сеттинговый элемент никак не влияет на персонажей. Он лишь позволяет смертным открыть дверь в мир Сородичей - и шагнуть навстречу своей погибели... или любви.

Законы против любви

Испокон веков Проклятые следуют Четвёртой традиции - **Амабилис**:

“*Не Обращай тех, кого любишь, иначе тебя казнят вместе с потомком*”.

Эта Традиция напоминает Сородичам о том, что им никогда не следует принимать людей за равных. Смертные - всего лишь пища. Нельзя к ним привязываться. И тем боеле нельзя в них влюбляться.

Однако что если вампир Обратит смертного, который тотчас начнёт умолять его Обратить его умирающую жену? Что если местная знаменитость, привыкшая получать в жизни всё, обнаружит, что её избегает Вентру (который в действительности влюблён в неё, но боится соблазна её Обратить)?

Наконец, что если целый клан или ковенант выступит за отмену этой бессердечной Традиции?

Сверхъестественный клуб

Когда вампирам нужно встретиться друг с другом, они посещают Элизиум. Когда они хотят поговорить с магами, оборотнями и смертными, они идут в сверхъестественный клуб: территорию, которая официально предназначена для встреч между представителями всех сообществ - оккультных и не только.

Оракулы

Любой вампир может обратиться к оракулу - нейтральному Сородичу, наделённому даром предвидения. Его пророчества не всегда сбываются, однако за долгие годы вампиры привыкли хотя бы отчасти ориентироваться на его слова.

Что если оракул скажет, что протагонисту суждено прожить счастливую жизнь со смертным? Или, напротив, что если он предупредит об опасностях, ждущих его в том случае, если он продолжит романтические отношения со своим возлюбленным?

Сверхъестественная полиция

Вы просто хотели поцеловать эту симпатичную официантку, а потом сделать пару глотков её крови - но теперь вам придётся отчитываться перед этими занозами из Отдела крови.

Возможно, в вашем домене действует Четвёртая традиция наподобие той, которая была озвучена выше. Возможно, Князь попросту запретил поддерживать с людьми хоть какие-то связи, не считая обычной ночной охоты. Однако любой вампир, нарушивший этот закон, будет иметь дело с особой ветвью полиции, состоящей из Благословенных, или Аколитов, или даже гулей.

А это возвращает нас к теме борьбы за счастье вопреки мнению окружающих...

Глава вторая:
Осколки разбитого зеркала

В этой главе описаны явные сеттинговые изменения, которые имеет смысл внести в реальность **Vampire: the Requiem**, чтобы подчеркнуть совершенно определённые стороны романтических отношений.

Опасные связи

Перед началом истории Рассказчик записывает имена всех персонажей на карточках, заодно указывая и связанный с ними Порок (например, *Уильям: Гнев*). Затем он кидает их в миску, вазу или мешок. Игроки по очереди вытаскивают эти карточки. Персонаж, имя которого они вытянули, становится их Тайной страстью.

Технически Тайная страсть представляет собой второй Порок, целиком связанный с тем или иным персонажем. Если один вампир связан с другим своим Гневом, он будет ревновать его к окружающим. Если персонаж связан с другим Гордыней, он будет во всём добиваться хорошей оценки от своей Тайной страсти.

Отказ следовать этому второму Пороку требует стандартного вложения очка Воли (или двух в случае с Дэва). Утоление Тайной страсти даёт очко Воли.

Сюжетные зарисовки

Вне зависимости от конкретного наполнения сюжетной линии, старайтесь изобразить мир, в котором каждый Сородич тайно встречается с кем-то ещё (вероятно, поддерживая при этом связи и с третьими, и с четвёртыми сторонами).

• **Встреча с сирами:** В город возвращается сир одного из протагонистов (как вариант, он может попросту выйти из спячки). Будучи опытной, властной или богатой персоной, он заставляет окружающих бороться за право стать его фаворитом. Вполне вероятно, что некоторые будут стараться снискать его расположение, став верным другом или любовником его потомка.

• **Город влюблённых:** Один из старейшин начинает флиртовать сразу с несколькими представителями котерии (вероятно, вызывая у некоторых из них ревность друг к другу). Чего он хочет на самом деле?

• **Укрощение зверя:** Один из персонажей совершил преступление или нарушил негласный закон домена. Протагонисты должны решить: следует им дистанцироваться от преступника, чтобы не потерять собственное положение в обществе, или встать на его защиту?

Потомок Князя

По давнему закону, Князь правит городом вместе с Княгиней, которую он выбирает сам в начале своего правления. Поскольку действующий Князь вот-вот отправится в торпор, он назначает наследником своего потомка. Его собственная Княгиня утрачивает власть, и все вампирицы домена начинают соревноваться за право стать спутницей нового правителя.

Разумеется, выбор гендера можно перевернуть с ног на голову: возможно, правителем домена вот-вот станет именно Княгиня, и теперь она ищет для себя Князя.

Кровавая свадьба

Этот ритуал представляет собой кровавую клятву Инвиктус, известную, по меньшей мере, с девятого века нашей эры.

Во время свадьбы двое вампиров приносят клятву сохранять супружескую верность друг другу. С этого момента они получают возможность приобретать Социальные Преимущества вскладчину (подобно тому, как обычные вампиры приобретают Убежище) и использовать самые высокие уровни Статуса, которыми они обладают. Например, если один вампир обладает Статусом в клане Дэва 4, а другой - только 2 уровнем этой характеристики, второй вампир автоматически повысит свой Статус до Статуса супруга.

Более того, если в той или иной категории Статуса оба Сородича обладают хотя бы одним уровнем, значение этого Статуса повышается на единицу (например, вампиры из приведённого выше примера обладают Статусом в клане Дэва 2 и 4, а потому после кровавой свадьбы оба получат Статус 5 уровня).

Это касается и других видов Статуса: например, в городе или ковенанте.

В случае супружеской неверности вампир утрачивает целый уровень Воли и получает аггравированный урон в размере самого высокого показателя этого общего Статуса.

Сюжетные зарисовки

Какой бы сюжет вы ни выбрали, старайтесь продемонстрировать худшие стороны династических браков (их сухость, холодность и расчётливость). Возможно, Князь и Княгиня попробуют стать друг для друга опорой, однако не менее вероятно, что каждый из них будет втайне мечтать найти спутника на стороне.

- **Сладкая ловушка:** По тем или иным причинам Князь хочет проучить одну из протагонисток. Он делает вид, что собирается сделать её своей Княгиней, однако втайне планирует опозорить её перед всем доменом.
- **Подстроенные выборы:** По домену разносится слух о том, что будущий Князь находится под воздействием Винкулума, наложенного кем-то из местных вампиров. Но так ли это? И кто рвётся к статусу новой Княгини так сильно, что готов рисковать гневом самого Князя?
- **Бразды правления:** Поздравляем, вы стали спутником Князя. Теперь вы обладаете колоссальной властью. Но как вы ей распорядитесь - особенно если Князь окажется не самым сговорчивым мужем?

Обращение по любви

Любой домен Картианцев представляет собой политический эксперимент. Между тем, любой Картианец мечтает прожить свой Реквием в понимающей и дружелюбной компании.

После недавнего воцарения Картианской власти в домене местный Префект объявляет, что каждый вампир получает право Обратить одного смертного, с которым он будет жить все дальнейшие годы. Из соображений перенаселения никто не имеет права Обратить более одного человека.

Истинная любовь

В этом сценарии персонажи заменяют свои Добродетели на Истинную любовь. Смертный персонаж получает +3 дайса к любым проверкам, связанным с попытками уберечь Истинную любовь от вреда. Вампир получает возможность игнорировать проверки на Человечность, вкладывая всего по очку Воли, если он совершил преступление ради своей любви.

В случае гибели Истинной любви персонаж может выбрать другого спутника в жизни, хотя ему и предстоит пережить немало горестей на пути к обретению нового счастья.

Сюжетные зарисовки

• **Усопшая красавица:** Персонаж находит лучшую девушку, которую он только знал в своей жизни (что до Обращения, что после него). Однако вскоре становится ясно, что она мертва. Кто она? Призрак? Вампир неизвестного клана?

• **Тайная связь:** Пытаясь найти потомка, один из протагонистов вступает в связь с самым очаровательным человеком на свете... прежде чем понимает, что это гуль, стремящийся соблазнить его. Гуль служит важному члену городского совета, который надеется создать собственного потомка и одновременно с этим подтолкнуть протагониста к Обращению его гуля.

• **Роман с драконом:** Персонаж, состоящий в Колдовском круге или поддерживающий отношения с кем-нибудь из Аколитов, узнаёт секрет ритуала, позволяющего найти своего суженого.

Изгнанники:
несокрушимые и неудержимые

Помните вампиров из девяностых? Их изображали как ярких, неотразимых, чувственных и просто *дьявольски сексуальных* повелителей ночи. Забудьте об ангсте и муках совести: время для крутых драк, ненасытного секса и неповторимого загробного веселья.

Таких персонажей принято изображать как изгоев и бунтарей, однако вместо страданий и скорби они упиваются своей ролью вечных прохожих, наслаждающихся визитами в мир людей. Система над ними не властна. Там, где обычно мы изображаем ужас и безнадёжность, теперь царит оптимизм и увеселения всех сортов.

Сюжетные зарисовки

Выражаясь метафорически - а может быть, и буквально, - начинайте каждую сцену с кирпича, влетающего в окно. Заканчивайте её описанием протагонистов, которые смеются сквозь кровь, стекающую по их лицам.

• **Кормушка:** Владения, на которых бунтари жили и веселились долгие годы, наконец удаётся присвоить Князю. Он назначает плату за приобретение охотничьих прав и отправляет гулей патрулировать границы Кормушки. Но он ещё не знает, с кем связался.

• **Порыв страсти:** Персонаж переспал с врагом. О, ему было бы легче думать, что он впал в безумие, но секрет заключается в том, что на самом деле он просто поддался порыву страсти.

• **Строй-разрушай:** Князь решил, что с него достаточно. Он наслушался ваших речей о пороке системы. В ближайшее время вся территория, на которой вы чинили беспорядки, станет вашим доменом. Вы должны доказать Князю и его прихвостням, что способны построить ночное владение, которое приведёт в восторг любого вампира. Само собой, при первых же ваших успехах Князь не упустит возможности подослать к вам диверсантов.

Чума на влюблённых

Вы живёте в домене, в котором добрая половина Сородичей спит друг с другом. В конце концов, почему бы и нет? Вампирам не чужды страсти и тяга к приятному: а кроме того, это нисколько не нарушает традицию Маскарада. Это имеет и политическую подоплеку, ибо на каждую официальную сделку, заключённую в Элизиуме, приходится по одному тайному соглашению, утверждённому в чьей-нибудь спальне.

Однако недавно в городе появился фанатик Ланцеа Санктум, который убедил Князя в том, что там продолжаться не может. Год назад Князь объявил: “Ради очищения нашего города все романтические отношения между Сородичами отныне считаются запретными. Нельзя смешивать такие смертные развлечения. как любовь или секс, с нашим истинным предназначением”.

Сюжетные зарисовки

• **Заболевание крови:** Кто-то или что-то убивает Сородичей по всему городу. Вскоре становится ясно, что некоторые вампиры заражены каким-то мистическим вирусом, который передаётся половым путём. Персонажи собираются в полицейскую котерию, которой предстоит убедить Сородичей прекратить сексуальные отношения из соображений банального выживания.

• **Запретные связи:** Князь просто не понимает, сколько “преступников” стало в его домене из-за введения нового закона. Может, пора продемонстрировать ему настоящее мнение большинства?

• **Князь разбитых сердец:** Как будто этого мало, фанатик Ланцеа Санктум уговаривает Князя объявить вне закона любых кочевников, которые время от времени посещали его домен и вступали в контакты с местными Проклятыми.

Имение

Наследное имение в Визерсгейте всегда обладало пугающей репутацией места, в котором живут нелюдимые господа и странная, раболепная прислуга. Всё становится ещё напряжённее, когда настоящая хозяйка поместья “возвращается из-за границы”. Сородичи начинают соперничать за право стать её законным супругом, в то время как смертные пытаются обогнать друг друга на социальной лестнице, став гулем Сородича, пользующегося благосклонностью хозяйки. Фактически всё имение превращается в замкнутый домен со своим Князем, несколькими слоями Сородичей, гулями и простыми смертными.

Хотя персонажи могут получать очки опыта и обычным путём, для того чтобы заработать в такой истории по-настоящему много опыта, игрок должен организовать сцену, в которой его персонаж заключает тайную сделку с другим Сородичем или даже смертным.

Такая сцена отыгрывается перед всеми, и каждый игрок может вложить очко Воли, чтобы его Союзник, Контакт, Слуга или Персонал подслушал тайное соглашение.

Сюжетные зарисовки

• **Спрятанный клад**: Где-то в особняке спрятан клад, оставленный владычицей особняка прежде, чем она погрузилась в торпор. Это может быть золото, драгоценности, старинные монеты, меч крестоносца и что угодно ещё.

• **Потомок:** К моменту пробуждения хозяйки из торпора в имение прибывает её потомок. Те, кому не удаётся заручиться поддержкой самой хозяйки, могут попытаться найти в нём равносильного покровителя.

• **Кочевники:** В болотах, окружающих имение, поселяется шайка странствующих Сородичей. Они как-то связаны с хозяйкой, но она в этом не признаётся. Вскоре кочевники начинают угрожать местным вампирам, обещая, что если леди не выполнит свою часть тайного уговора, они откроют всем смертным в окрестностях, *кто* живёт в этом особняке.

Дикая война

Давным-давно Сородичи победили оборотней, поработив их “ради их собственного блага”. В конце концов, под контролем Сородичей они не так часто срываются и не вырезают целые поселения смертных, лишь увидев свет полной луны.

Однако вам кажется, будто что-то не так. Эта история лжёт, хотя вы и не можете сказать, в чём. Оборотни выглядят как нормальные люди - которых зачем-то держат в цепях и под целым слоем психических Дисциплин.

Первозданная кровь

В этом сценарии кровь Люпинов отличается необычайной силой. Она вызывает зависимость от крови по тем же правилам, что и Витэ Сородичей, а кроме того, зависимый персонаж не может восстанавливать очки Воли в те ночи, в которые он не сделал хотя бы глотка такой крови.

С другой стороны, у неё есть и череда преимуществ. Отметьте кровь оборотня на своей шкале Витэ буквой “W”. За каждые два очка крови Люпинов персонаж получает по одному временному очку Мощи, Сопротивления или Стремительности. Кроме того, персонаж может тратить одно очко такой крови сверх своего обычного максимума за раунд.

Кроме того, если вы знакомы с игромеханикой **Werewolf: the Forsaken**, считайте, что оборотни также подвержены Метке хищника (вместо Силы крови они используют Древний зов). Но несмотря на это, из-за своего статуса рабов оборотни успокаиваются куда быстрее: для того чтобы укротить зверя, вампиру достаточно пройти проверку Внушительности + Запугивания.

Сюжетные зарисовки

- **Истинная любовь:** Один из персонажей влюбляется в оборотня, которого собираются бросить в бойцовые ямы с восходом полной луны.
- **Легенда:** Оборотни поколениями рассказывали друг другу легенду о спасителе, который однажды придёт к ним и освободит их от проклятой расы властителей. По чистой случайности протагонисты находят юного оборотня, который совершенно не подвержен психическому контролю. Что они сделают?
- **Изменчивая луна:** С каждой луной власть старейшин над оборотнями слабеет. Вот уже появились первые сообщения о нападениях оборотней на вампиров. Смогут ли персонажи использовать ситуацию для обретения личной выгоды?

Больше не зверь

Нет такой силы, которая исцеляла бы духовные слабости и болезни лучше, чем истинная любовь. Что произойдёт, когда вампиры узнают, что любовь смертного может вернуть их в нормальный человеческий коллектив? И что если эта новость достигнет ушей других оккультистов? Возможно, охотники начнут устраивать встречи между вампирами и людьми. Прометиды поймут, что любовь может стать единственным верным способом обретения человечности. Оборотни попробуют решить местные проблемы, вступив с вампирами в романтические отношения вместо конфликтов.

Очеловечивание

В этой хронике персонаж становится человеком сразу после того, как находит любовь и обретает десятый уровень Человечности. Если вы используете второй из предложенных ниже сценариев, для достижения этого уровня Человечности персонаж должен принести в жертву смертного, который готов добровольно расстаться с жизнью ради возвращения Сородича в мир солнца и радости.

Сюжетные зарисовки

• **Любовь до гроба:** Протагонисты находят обычный, *человеческий* труп своего сира. Как тот сумел возвратиться к человеческой жизни? И кто убил его?

• **Падение занавеса:** Персонажам удаётся узнать, что вампир сможет обрести Голконду и стать простым смертным, если другой человек (и именно *человек*) пожелает расстаться ради него со своей жизнью. Что персонажи сделают с этим открытием?

• **Усмирение:** Высокопоставленный член клана или ковенанта протагонистов приглашает котерию на лекцию, в ходе которой он рассказывает о целебной силе любви.

Загробная ревность

Зависимость от любви не слабее зависимости от крови. Проведите достаточно времени без любви, и вы станете слабым, злобным и даже немного безумным. Вот почему большинство Сородичей кажутся такими бездушными.

Но что если большинству Сородичей не удаётся обрести любовь вовсе не из-за трагического стечения обстоятельств и не по личным причинам. Что если их кровь *отравлена*?

Сюжетные зарисовки

• **Пусть течёт:** В городе появляется необычный наркотик, предназначенный для Сородичей. Всего нескольких глотков наркотической крови достаточно, чтобы вампир вспомнил, каково это - любить другого человека всем сердцем. Однако побочный эффект заключается в том, что как только эффект заканчивается, вампир начинает испытывать к своему партнёру холодную ревность, граничащую с настоящей ненавистью.

• **Отравленный сосуд:** Вскоре после кормления вампир и его "сосуд" начинают испытывать сильнейшую тягу по отношению друг другу. Возможно, они занимаются сексом прямо на глазах у котерии, не произнося ни слова. Или, возможно, один из них нападает на протагонистов лишь потому, что те оказались поблизости от другого.

• **Любовный напиток 666:** Высокопоставленный член местного коллектива Проклятых приглашает протагониста на свидание. Когда тот приходит, он обнаруживает, что его потенциальный партнёр лежит в торпоре. Рядом с его телом стоит бутылочка с Витэ.

Глава третья: Повествование

Даже если игроки этого и не понимают, большинство ролевых сессий начинаются с установления “общественных договоров”: негласных (а иногда и гласных) правил взаимодействия между участниками игрового процесса. Например, когда человек говорит: “Я собираюсь провести игру по **Vampire: the Requiem**”, это предполагает общественный договор, согласно которому все будут играть в совершенно конкретную игру и подчиняться всем её внутренним правилам.

Кстати, именно по этой причине любые книги по Миру Тьмы содержат описание атмосферы, темы и других жанрово-стилистических элементов игры. Не забывайте использовать этот подход и в романтических играх. В конце концов, все могут представлять любовь в коллективе Проклятых совершенно по-разному. Для одного это будет тема “сильный использует слабого”, для другого - “всегда есть тему, кому приходится жертвовать своим правом на счастье, чтобы счастливы были другие”, для третьего - “любовь как искушение”. Если вы проводите романтическую игру в качестве Рассказчика, убедитесь, что все игроки понимают и принимают вашу концепцию, а что ещё важнее – *чувствуют* предлагаемую им атмосферу.

Создание персонажей

Хотя вы можете провести романтическую игру без малейших игромеханических и стилистических изменений, для хроники, посвящённой любви в мире Проклятых, хорошо подойдут следующие установки:

Андердог: Понятие “андердог” пришло из бойцовых ям, где им обозначали собаку, на которую навалился более сильный пёс. Андердог – это персонаж, которому есть за что бороться. Он ещё не проиграл, но если он ничего не сделает, поражение неизбежно. Для романтических игр роль андердога подходит не хуже, чем для политических и остросюжетных. Персонаж должен бороться за своё право *любить* в коллективе, которому чужды любые искренние эмоции.

Несовершенство: Никто в этом мире не совершенен, однако в романтических произведениях несовершенство важно ещё и потому, что любовь - в числе прочих определений – представляет собой готовность прощать любые недостатки. Для того чтобы персонажам было что прощать друг другу, все они должны обладать явными недостатками. Это может быть безобразный облик, наркозависимость, страшная репутация или даже проклятие. Придумайте недостаток, который ваши партнёры смогут вам простить - даже если при этом они и будут пытаться помочь вам преодолеть свою слабость.

Могущественные враги: Кем бы ни были персонажи, враг обязательно будет сильнее, богаче, известнее или просто красивее. Это необходимо по той же причине, по которой важно несовершенство. В своей основе романтическая история - это повествование о любви, которая преодолевает любые преграды. Сделайте эти преграды достойными внимания игроков.

Друзья и союзники: Любые дружественные отношения в романтических играх держатся на высоких, интуитивных понятиях вроде доверия, преданности или обещаний. Забудьте об абстрактных "уровнях" Слуг, Союзников, Стада или Контактов. Теперь все они - люди, связанные с вами определёнными эмоциональными переживаниями.

Чувства: Не все чувства идеально подходят романтическим играм. Делайте основной акцент на любви, сочувствии, сожалении, зависти, одержимости и открытой, пламенной страсти.

Оттенки серого: Не забывайте и о классическом образе преступника, совершающего плохие поступки ради любви.

Причуды: В дополнение к недостаткам большинство персонажей должны обладать небольшими причудами. Один может бояться змей. Другой терпеть не может пассажирское

место и должен сидеть за баранкой любого транспортного средства. Третий обожает костюм чирлидерши, а четвёртый не расстаётся со своим любимым церемониальным оружием.

Второстепенные персонажи

Если главных героев вам нужно сделать настолько трёхмерными, насколько это возможно, то второстепенным больше подходят архетипичные роли - или, если угодно, *модели*.

Самыми подходящими архетипами можно с уверенностью назвать десять следующих:

Трус: Этот персонаж притворяется или даже считает себя товарищем протагониста, однако в опасной ситуации поворачивается к нему спиной.

Громила: Такой персонаж не обязательно должен быть громилой в физическом смысле. Это может быть любой человек, который долго не проявляет себя с негативной точки зрения, однако после серьёзного эмоционального потрясения выходит на сцену во всей красе, начиная разрушать всё вокруг.

Гений: Такой архетип воплощают антагонисты, которые усложняют жизнь главным героям просто затем, чтобы показать своё превосходство.

Шпион: Хотя шпиону не обязательно быть предателем, большую часть истории он притворяется другом протагониста, хотя в действительности работает на врага - пусть даже частично.

Искуситель: Такой персонаж пытается соблазнить героя и использовать его в своих целях.

Альфа-самец: Самый буквальный вожак стаи. Долгое время может бороться с протагонистом, а затем перейти на его сторону.

Бывший: Персонаж, связанный с главным героем былыми чувствами. Может шантажировать его, а может быть всё ещё дорог его сердцу - на чём непременно сыграет злодей.

Специалист: Знает всё, что касается определённой темы.

Соперник: Вспомните, что герой делает лучше всего. Соперник - это человек, который равен ему именно в этом навыке. Как правило, соперник не упускает шанса напомнить об этом самому протагонисту - и, вероятно, его романтическому партнёру.

Подопечный: Невинный и зачастую слабый персонаж, за которого главный герой чувствует личную ответственность.

Темп

Хотя романтическая линия должна оставаться центром повествования, трудно представить сессию **Vampire: the Requiem**, в которой герои хотя бы время от времени не занимались другими делами (схватками со Сворой Белиала, политическими интригами, поиском загадочного убийцы и так далее).

Сложность состоит в том, чтобы отодвинуть эти задачи на второй план и в то же время уделить им достаточно внимания, чтобы игра не превратилась в скучную мелодраму. Вот три ключевых идеи, позволяющие соблюсти темп этих второстепенных линий.

Реальное время: Объявите, что на решение определённой задачи у игроков есть определённое время. Если у вас есть песочные часы, поставьте их на стол и объявите, сколько раз вы перевернёте их, прежде чем произойдёт событие, перечёркивающее старание игроков. Если песочных часов нет, поставьте таймер на телефоне или укажите на стрелки часов, висящих в комнате, в которой проходит игра. Например, бомба, заложенная террористами, взорвётся через десять минут реального времени. Похитители дают вам два часа на сбор денег. Охранник вернётся на пост через пять минут.

Атмосферные намёки: Если вы не собираетесь по-настоящему сильно отвлекаться от романтической линии, создайте фон (и именно фон), подчёркивающий классическую атмосферу **Vampire**. Например, поставьте негромкую, но напряжённую музыку, которая напомнит игрокам, что хотя их персонажи и обсуждают светлое будущее, они всё ещё живут в Мире Тьмы и в любую минуту может произойти что-нибудь неприятное.

Видимое напряжение: Поставьте на стол прозрачную миску и время от времени кидайте в неё монетки. Как только гора монеток достигнет определённой планки, произойдёт что-нибудь неожиданное (то есть какое-нибудь действие, соответствующее хоррорной стороне **Vampire**). Как вариант, иногда предлагайте игрокам самим повысить напряжение в игре (совершив какое-нибудь опасное действие) взамен на устранение нескольких монеток. Или наоборот: предложите игроку лёгкое решение романтического конфликта взамен на добавление пары монеток в миску.

Ты и я против всего мира

Романтические истории относятся к редкой категории сессий, которые идеально подходят для игр один на один. Вот три идеи, которые могут сделать подобные игры особенно интересными.

• Время от времени игрок и Рассказчик меняются местами. Это можно делать как хронологически ("Ты будешь Рассказчиком до конца месяца"), так и тематически ("Ты будешь водить политику, а я - грязные уличные бои").

• Если оба участники доверяют друг другу (что особенно хорошо подходит для романтических игр!), они могут играть *одновременно*. При этом каждый становится Рассказчиком для другого.

• Наконец, оба участника могут просто рассказывать коллективную историю практически без игровых правил. Каждый из них отвечает за судьбу одного вампира, однако эти вампиры становятся для них скорее важными действующими лицами, чем игровыми протагонистами в привычном смысле этого определения. Там же, где раньше игроки делали броски дайсов, теперь можно просто спросить партнёра: "Ничего, если тебе не удастся это действие? Это сделает историю интереснее".

Напор

Вне зависимости от того, как вы будете проводить игру один на один, существует ещё один трюк, заслуживающий рассмотрения. Мы называем его Напором. Возьмите колоду карт и время от времени вынимайте из неё по одной-две штуки. Числовое значение карты указывает на абстрактную силу Напора (уровня эмоциональности, который должен царить в этой сцене).

Червы отвечают за Романтику, бубны за Выгоду, трефы за Схватки, а пики - за Опасность (за пределами схваток). Если персонажу удаётся преодолеть Напор в текущей сцене, он восстанавливает очко Воли.

Весь мир - театр

Наконец, подумайте о замене стандартного *современного* сеттинга **Vampire** на один из следующих.

Готика: Бархатная мебель и витражи, заброшенные церкви и благородные дамы на старых портретах.

Довоенная Америка: Есть что-то жутковатое и в то же время романтичное в довоенных кладбищах Нового Орлеана, мрачных старинных поместьях и тихих ивовых рощах.

Столицы: Представьте мир, в котором вампиров даже меньше, чем принято ожидать от сеттинга **Vampire**. История тёмных страстей разворачивается здесь в самом центре столицы, где Проклятые пытаются обрести счастье - и в то же время уцелеть в мире смертных.

Викториана: Пуританский настрой Викторианской эпохи прямо-таки напрашивается на введение в игры **Vampire**, где сдержанные нравы английских джентльменов будут контрастировать со звериной распущенностью Сородичей.

Природа: Вспомните романы и фильмы прошлого века. Джунгли, пески и развалины древних цивилизаций - отличное место для романтического знакомства.

Старый Свет: Экзотические акценты, искусство, архитектура, контраст богатства и нищеты, войн и любви - и, конечно же, города, воздвигнутые ещё на заре современной истории.

Академия: Кто знает, какие секреты таятся в глубинах библиотек, университетов, архивов и книжных лавок?

Магия: Древние тайны герметической магии. Семейное наследие друидов и смертных ведьм. Каменные круги, волшебные кольца и жертвенные ямы. Кто может устоять перед искушением обрести запретные знания - а вместе с ними, возможно, и запретную любовь?